Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/cendekia.v9i2.12560
Vol. 9, No. 2, 2026, pp. 1968–1976

Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini

Ika Dwi Puryanti[1], Muhammad Abu Kholil[2]
[1,2] Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, IAI Khozinatul Ulum Blora, Indonesia

Abstrak

Minat belajar pada anak usia dini tidak hanya tampak pada kesediaan mengikuti kegiatan, tetapi juga pada perhatian, keterlibatan, respons terhadap rangsangan, keinginan mengulang aktivitas, dan ketekunan menyelesaikan tugas. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media flashcard dalam memunculkan dan mempertahankan minat belajar anak kelompok B di TK Pertiwi Kembang Melati Blora. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pembelajaran kelompok B yang terdiri atas 10 anak. Analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan triangulasi sumber serta teknik. Penelitian ini menunjukkan bahwa flashcard yang digunakan secara singkat, interaktif, dan dikaitkan dengan permainan memunculkan perubahan perilaku belajar yang konsisten: anak lebih cepat memusatkan perhatian, lebih sering merespons pertanyaan, lebih bersedia bergiliran, serta menunjukkan keinginan mengulang permainan. Temuan utama menunjukkan bahwa kontribusi flashcard terhadap minat belajar tidak terutama terletak pada bentuk kartu, melainkan pada desain interaksi guru-anak yang menjadikan kartu sebagai pemicu perhatian, pilihan, percakapan, dan tantangan sederhana. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemaknaan flashcard sebagai media pemicu minat situasional dalam konteks kelas kecil PAUD, bukan sekadar alat pengenalan huruf atau kosakata. Temuan berimplikasi pada pengembangan pembelajaran berbasis bermain yang menggunakan media sederhana dan mudah dimodifikasi sesuai minat anak.

Kata Kunci: media flashcard; minat belajar; anak usia dini; pembelajaran berbasis bermain.

Abstract

Learning interest in early childhood is reflected not only in willingness to participate but also in attention, engagement, response to stimuli, willingness to repeat activities, and persistence. This study aims to analyze the use of flashcard media in eliciting and sustaining learning interest among Group B children at TK Pertiwi Kembang Melati. The study employed a descriptive qualitative approach involving 10 children in Group B. Data were analyzed through reduction, display, conclusion drawing, and triangulation of sources and techniques. The simulated observations indicate that flashcards used briefly, interactively, and within playful activities were followed by consistent changes in learning behavior: children focused more quickly, responded more frequently, took turns more willingly, and requested repeated activities. The key finding is that the contribution of flashcards to learning interest lies less in the cards themselves than in teacher–child interaction that turns the cards into triggers for attention, choice, conversation, and manageable challenge. The novelty lies in conceptualizing flashcards as triggers of situational interest in a small early-childhood classroom rather than merely as tools for letter or vocabulary recognition. The findings imply that simple, affordable, and adaptable media can support play-based learning when designed around children's participation and agency.

Keywords: *flashcard media; learning interest; early childhood; play-based learning.*

Corresponding Author
Ika Dwi Puryanti, IAI Khozinatul Ulum Blora, Indonesia
Email: ikadwipuryanti@iaiku.ac.id

Article Information
Received: 18 August 2026
Accepted: 27 September 2026
Published: 18 October 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons. Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini menempatkan pengalaman belajar sebagai proses yang seharusnya dekat dengan dunia anak, konkret, menyenangkan, dan memungkinkan anak terlibat secara aktif. Dalam konteks tersebut, minat belajar menjadi salah satu kondisi penting yang menentukan kualitas pengalaman anak selama kegiatan pembelajaran. Minat bukan sekadar perasaan senang terhadap suatu benda, tetapi berkaitan dengan kecenderungan anak untuk memperhatikan, mendekati, mencoba, merespons, dan mempertahankan keterlibatan pada aktivitas tertentu. Literatur tentang keterlibatan anak menunjukkan bahwa engagement merupakan konstruksi multidimensi yang dapat tampak melalui perilaku, afeksi, dan proses kognitif. Karena itu, pembahasan minat belajar pada PAUD perlu

ditempatkan pada perilaku yang dapat diamati, bukan hanya pada pengakuan verbal anak yang masih terbatas kemampuan metakognitifnya (Ritoša et al., 2023).

Pada praktik pembelajaran PAUD, tantangan guru bukan hanya menyediakan media, melainkan memilih bentuk media yang mampu mengubah perhatian awal menjadi keterlibatan yang bermakna. Media yang terlalu kompleks dapat mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran, sedangkan kegiatan yang terlalu berpusat pada lembar kerja berisiko membatasi kesempatan anak untuk bereksplorasi. Kajian tentang pembelajaran berbasis bermain menunjukkan bahwa pengalaman yang memberi ruang bagi interaksi, pilihan, tantangan, dan emosi positif berpotensi memperkuat motivasi serta engagement anak (Alotaibi, 2024). Dalam konteks Indonesia, penelitian mengenai PlayWorld juga menunjukkan bahwa peran guru sebagai bagian dari aktivitas bermain dapat menciptakan kondisi yang memotivasi karena imajinasi, kognisi, dan emosi anak bergerak secara bersamaan (Utami et al., 2025).

Flashcard merupakan salah satu media yang relatif sederhana, fleksibel, murah, dan mudah diproduksi oleh guru. Satu kartu dapat memuat gambar, huruf, angka, simbol, atau kata pendek sehingga anak memperoleh stimulus visual yang jelas. Keunggulan flashcard dalam PAUD bukan semata karena informasi pada kartu mudah dikenali, tetapi karena kartu dapat dipindahkan, dipilih, diurutkan, ditebak, dicocokkan, dan digunakan dalam permainan sosial. Dengan demikian, flashcard dapat berfungsi sebagai objek pedagogis yang menghubungkan rangsangan visual dengan percakapan dan tindakan anak. Kajian (Rohmah et al., 2023) menunjukkan bahwa flashcard memiliki peran dalam stimulasi keaksaraan awal karena memungkinkan pengenalan simbol secara lebih menyenangkan. Penelitian (Maulana & Wahyudi, 2025) juga menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui flashcard dapat berkaitan dengan pengenalan huruf, kata, kemampuan kognitif, dan motivasi. Bukti empiris mengenai flashcard pada anak usia dini selama ini lebih banyak diarahkan pada capaian spesifik seperti kemampuan membaca awal, pengenalan huruf, kosakata, atau kemampuan kognitif. Misalnya, penggunaan flashcard dalam Total Physical Response berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B.

Secara teoretis, kajian minat dapat dibaca melalui konsep situational interest. Renninger dan Hidi (2016) menjelaskan bahwa minat dapat dipicu oleh kondisi lingkungan dan kemudian berkembang melalui pemeliharaan perhatian serta keterlibatan. Perspektif ini relevan untuk PAUD karena anak tidak selalu datang dengan minat individual yang stabil terhadap suatu materi. Guru justru dapat menciptakan kondisi yang memicu minat melalui kebaruan, kebermaknaan, tantangan yang sesuai, interaksi sosial, dan kesempatan untuk bertindak. Temuan terkini pada pembelajar muda di Indonesia juga memperlihatkan hubungan antara interest, engagement kognitif-afektif, dan pemenuhan pengalaman belajar (Wahyuni et al., 2025). Walaupun penelitian tersebut berada pada konteks sekolah dasar, kerangka situational interest memberikan lensa konseptual yang berguna untuk membaca perilaku minat anak usia dini.

Dari perspektif pembelajaran multimedia, (Mayer, 2024) menegaskan pentingnya cara kata dan gambar diproses oleh sistem kognitif. Flashcard fisik memang jauh lebih sederhana daripada multimedia digital, tetapi prinsip pemilihan dan pengorganisasian informasi tetap relevan: gambar yang jelas, kata yang terbatas, dan penyajian yang tidak berlebihan dapat membantu anak memusatkan perhatian pada informasi utama. Namun, pada PAUD, efektivitas media tidak dapat dilepaskan dari kualitas interaksi. Kartu yang bagus tetapi digunakan secara monoton dapat kehilangan daya tarik, sedangkan kartu sederhana dapat menjadi menarik ketika guru mengubahnya menjadi permainan tebak gambar, berburu pasangan, bercerita, atau tantangan gerak.

Kesenjangan penelitian dengan demikian terletak pada kecenderungan mengukur 'efektivitas' flashcard melalui hasil kemampuan tertentu, sementara proses terbentuknya minat belajar selama penggunaan media belum selalu menjadi fokus utama. Selain itu, sebagian penelitian menggunakan desain eksperimen atau tindakan kelas sehingga perubahan skor menjadi pusat perhatian. Penelitian kualitatif diperlukan untuk menangkap perubahan perilaku yang mungkin tidak sepenuhnya tercermin

dalam skor, misalnya anak yang awalnya pasif kemudian mulai menunjuk kartu, mengajukan pertanyaan, meminta giliran, atau meminta permainan diulang. Analisis semacam ini juga membantu menjelaskan mekanisme pedagogis di balik penggunaan media.

Penelitian ini mengambil konteks kelompok B TK Pertiwi Kembang Melati dengan jumlah 10 anak. Fokusnya bukan menguji signifikansi statistik, melainkan memahami bagaimana penggunaan flashcard membentuk situasi belajar yang memunculkan indikator minat. Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, minat dipahami sebagai proses yang dapat diamati melalui perhatian, partisipasi, respons verbal, pilihan, dan ketekunan. Kedua, flashcard dianalisis sebagai media pemicu interaksi, bukan hanya alat penyampai simbol. Ketiga, penelitian menempatkan strategi guru sebagai bagian dari fungsi media sehingga hubungan media-minat tidak dipahami secara mekanistik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian bertujuan: (1) mendeskripsikan penggunaan media flashcard dalam kegiatan belajar anak kelompok B di TK Pertiwi Kembang Melati; (2) menganalisis bentuk-bentuk minat belajar anak yang muncul selama penggunaan flashcard; dan (3) mengidentifikasi kondisi pedagogis yang membuat penggunaan flashcard lebih mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan anak.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami proses penggunaan flashcard dan makna perilaku minat belajar anak dalam situasi pembelajaran alamiah, bukan menguji hubungan sebab-akibat secara statistik. Desain ini sejalan dengan kebutuhan penelitian PAUD yang memerlukan pengamatan terhadap perilaku anak secara kontekstual dan berulang. Dalam penelitian kualitatif, kualitas temuan ditentukan oleh kedalaman data, ketepatan interpretasi, keterlacakan proses analisis, serta trustworthiness, bukan oleh ukuran sampel yang besar.

Tempat penelitian ini adalah TK Pertiwi Kembang Melati, pada kelompok B yang terdiri atas 10 anak. Kepala sekolah adalah Parlan, S.Pd., dan guru kelas adalah Siti Umidah, S.Pd. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam lima sesi. Flashcard berisi gambar dan kata sederhana yang dekat dengan pengalaman anak, seperti hewan, buah, benda di kelas, anggota tubuh, dan lingkungan sekitar. Setiap sesi diawali dengan apersepsi singkat, dilanjutkan pengenalan kartu, permainan tebak gambar atau pasangan gambar-kata, kesempatan memilih kartu, dan penutup berupa pengulangan atau cerita singkat. Prinsip desain kegiatan adalah durasi pendek, pergantian aktivitas, interaksi dua arah, serta kesempatan bagi anak untuk bergerak dan berbicara.

Sumber data terdiri atas observasi perilaku anak, wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas, dan dokumentasi kegiatan. Observasi diarahkan pada lima indikator: perhatian terarah, partisipasi aktif, respons verbal, ketekunan, dan inisiatif untuk mengulang atau memilih aktivitas. Wawancara guru diarahkan pada pengalaman sebelum penggunaan flashcard, perubahan perilaku selama kegiatan, strategi yang dianggap efektif, serta hambatan penggunaan media.

Instrumen utama adalah peneliti dengan bantuan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi tidak dimaksudkan sebagai skala kuantitatif, tetapi sebagai alat bantu agar perhatian peneliti tetap konsisten pada indikator yang telah ditentukan. Validitas interpretasi direncanakan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber dengan membandingkan keterangan guru dan perilaku anak. Member checking dilakukan dengan meminta guru memeriksa ringkasan interpretasi agar tidak terjadi salah pemaknaan terhadap konteks kelas.

Analisis data mengikuti alur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikembangkan Miles, Huberman, dan Saldana. Pada tahap reduksi, catatan observasi dipilah berdasarkan indikator minat dan episode penggunaan flashcard. Pada tahap penyajian, data disusun

dalam matriks per sesi dan tema. Selanjutnya, pola antar-sesi dibandingkan untuk melihat perubahan kualitas keterlibatan.

3. Hasil

Analisis menunjukkan tiga pola utama. Pertama, flashcard memudahkan guru membangun perhatian awal karena anak memperoleh objek visual yang konkret dan mudah diprediksi. Kedua, minat lebih kuat ketika anak diberi kesempatan bertindak terhadap kartu, bukan hanya melihat dan menyebutkan. Ketiga, keberlanjutan minat dipengaruhi cara guru mengatur ritme, memberi pertanyaan terbuka, dan menghindari pengulangan mekanis.

Tabel 1
Ringkasan indikator minat belajar

Indikator yang diamati	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5	Pola
Perhatian terarah	6	7	8	9	10	Semakin cepat terpusat
Partisipasi aktif	5	6	8	9	10	Semakin banyak anak mengambil giliran
Respons verbal	4	5	7	8	9	Jawaban semakin spontan
Ketekunan	5	6	7	9	10	Lebih lama bertahan pada tugas
Inisiatif mengulang/memilih	3	5	6	8	9	Muncul permintaan bermain kembali

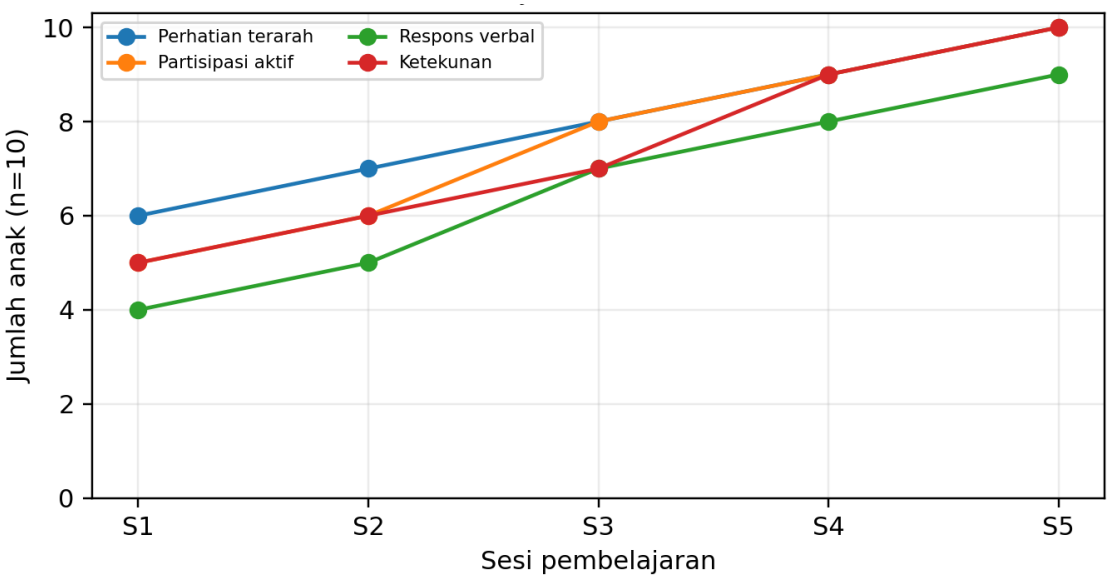
Tabel 1 memperlihatkan kecenderungan peningkatan jumlah anak yang menunjukkan indikator minat dari sesi pertama ke sesi kelima. Pola tersebut tidak dibaca sebagai peningkatan statistik, melainkan sebagai indikasi perubahan perilaku yang perlu dijelaskan melalui catatan proses. Pada sesi awal, beberapa anak masih menunggu instruksi guru dan belum berani mengambil kartu. Ketika struktur permainan mulai dipahami, anak lebih cepat mengenali aturan, menunggu giliran, dan merespons pertanyaan. Dalam data lapangan nyata, pola ini perlu diverifikasi dengan catatan kejadian per anak agar tidak terjadi generalisasi berlebihan.

Pada sesi pertama, flashcard terutama berfungsi sebagai pemusat perhatian. Guru menunjukkan satu kartu dalam waktu singkat, meminta anak menebak gambar, kemudian menghubungkan gambar dengan kata. Respons anak yang diamati berupa melihat kartu, menyebutkan objek, tertawa ketika jawaban temannya salah, dan menunggu kartu berikutnya. Temuan ini penting karena minat pada tahap awal lebih tepat dipahami sebagai triggered situational interest: stimulus baru memicu perhatian, tetapi belum otomatis menghasilkan keterlibatan yang bertahan.

Pada sesi kedua dan ketiga, interaksi berubah dari guru sebagai pemberi kartu menjadi guru sebagai pengelola permainan. Anak diberi kesempatan memilih kartu dan menentukan siapa yang menjawab. Perubahan kecil tersebut menghasilkan perilaku yang berbeda: anak tidak hanya menunggu, tetapi mulai menunjuk kartu, menawarkan jawaban, dan meminta kartu tertentu. Dalam sesi ini anak yang semula pasif menjadi lebih mudah terlibat ketika materi berkaitan dengan benda yang mereka kenal. Hal ini menunjukkan bahwa kebermaknaan pengalaman menjadi mediator penting antara media dan minat.

Sesi keempat memperlihatkan fungsi flashcard sebagai pemicu percakapan. Guru tidak segera memberikan jawaban benar, tetapi mengembangkan pertanyaan seperti 'Mengapa kamu memilih kartu itu?', 'Di mana kamu pernah melihatnya?', atau 'Apa yang terjadi jika...?' Pertanyaan semacam ini memperpanjang episode keterlibatan. Anak tidak hanya menyebutkan nama benda, tetapi menghubungkan gambar dengan pengalaman. Secara kualitatif, minat terlihat melalui durasi percakapan, ekspresi antusias, dan kesediaan mengikuti pertanyaan lanjutan.

Pada sesi kelima, inisiatif anak menjadi indikator yang paling menonjol dalam simulasi. Beberapa anak meminta kartu tertentu, mengusulkan permainan tebak-tebakan, atau meminta guru mengulangi kartu yang dianggap lucu. Pola tersebut menunjukkan pergeseran dari keterlibatan yang dipicu guru menuju keterlibatan yang sebagian digerakkan anak. Pergeseran ini menjadi temuan penting karena minat belajar tidak hanya ditandai oleh 'anak mau mengikuti' tetapi juga oleh munculnya keinginan untuk melanjutkan aktivitas.



Gambar 1
Indikator Minat Belajar

Gambar 1 memperlihatkan kecenderungan yang sama dengan Tabel 1. Perhatian dan partisipasi muncul lebih dahulu, kemudian diikuti respons verbal, ketekunan, dan inisiatif. Urutan ini secara analitis mengisyaratkan bahwa minat dapat berkembang sebagai proses bertahap: stimulus visual memunculkan perhatian; aktivitas interaktif mempertahankan perhatian; pengalaman berhasil dan menyenangkan mendorong partisipasi; dan kesempatan memilih membuka ruang bagi inisiatif. Dalam penelitian nyata, urutan tersebut perlu dikonfirmasi melalui transkrip dan catatan waktu.

Tabel 2
Tema hasil analisis kualitatif simulatif

Tema	Bukti perilaku simulatif	Makna analitis
Pemicu perhatian	Anak segera melihat kartu dan menebak gambar	Kebaruan dan kejelasan visual memusatkan perhatian
Keterlibatan	Anak mengambil giliran dan menunjuk kartu	Media menjadi objek tindakan, bukan hanya objek lihat
Makna personal	Anak mengaitkan gambar dengan pengalaman	Kedekatan konteks memperkuat keterlibatan
Agensi	Anak memilih kartu dan meminta pengulangan	Minat mulai dipelihara oleh pilihan anak
Interaksi sosial	Anak menanggapi jawaban teman	Minat berkembang dalam aktivitas bersama

Tabel 2 menegaskan bahwa minat belajar tidak dapat dipisahkan dari desain interaksi. Flashcard yang sama dapat menghasilkan respons berbeda ketika digunakan dengan cara berbeda. Ketika guru hanya meminta anak menyebutkan isi kartu secara berulang, kegiatan cenderung berubah menjadi latihan pengenalan. Sebaliknya, ketika kartu digunakan untuk menebak, memilih, mencocokkan, bercerita, dan bergerak, kartu menjadi bagian dari permainan.

4. Pembahasan

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa flashcard berpotensi meningkatkan kualitas minat belajar ketika digunakan sebagai pemicu pengalaman belajar yang aktif. Dalam literatur, engagement anak merupakan konstruk yang kompleks dan dipengaruhi oleh kualitas lingkungan belajar, interaksi guru, karakteristik aktivitas, serta kesempatan eksplorasi (Ritoša et al., 2023).

Dari perspektif situational interest, kartu berfungsi sebagai pemicu awal. Bentuk gambar yang jelas dan pergantian kartu menciptakan kebaruan, sementara pertanyaan guru memberikan tantangan ringan. Namun triggered interest tidak otomatis bertahan. Ia membutuhkan pemeliharaan melalui aktivitas yang bermakna dan memberi anak kesempatan untuk berpartisipasi. Penelitian ini dari perhatian menuju inisiatif mendukung penafsiran ini. Anak yang pada awalnya hanya melihat kartu kemudian mulai memilih dan meminta pengulangan. Dengan demikian, media sederhana dapat menjadi pintu masuk bagi perkembangan minat apabila pengalaman sesudah pemicu awal dirancang secara tepat.

Temuan tersebut memperluas penelitian flashcard sebelumnya yang banyak memusatkan perhatian pada hasil kemampuan bahasa atau kognitif. (Khusniyati et al., 2020) misalnya, menunjukkan manfaat flashcard untuk penguasaan kosakata. (Rohmah et al., 2023) menempatkan flashcard sebagai media stimulasi keaksaraan awal. (Maronta et al., 2023) menunjukkan pengaruh flashcard digital pada membaca awal. (Maulana & Wahyudi, 2025) menyoroti pengalaman belajar melalui flashcard. Penelitian-penelitian tersebut memberi dasar bahwa flashcard dapat mendukung pembelajaran, tetapi penelitian ini menggeser fokus pertanyaan dari 'apakah kemampuan meningkat?' menjadi 'bagaimana minat muncul dan dipertahankan selama media digunakan?'. Pergeseran fokus tersebut merupakan bagian dari novelty penelitian.

Perbandingan dengan penelitian yang lebih baru memperlihatkan bahwa flashcard kini berkembang ke bentuk digital, interaktif, bahkan puzzle. Studi (Felisha Putri et al., 2025) membahas flashcard interaktif digital untuk membaca awal, sedangkan (Madiyana et al., 2026) mengkaji flashcard puzzle untuk pengenalan huruf. Inovasi bentuk media memang penting, tetapi temuan penelitian ini mengingatkan bahwa peningkatan kompleksitas media tidak selalu diperlukan untuk memunculkan minat. Pada kelompok kecil, kartu fisik yang sederhana dapat memberi ruang bagi manipulasi, perpindahan tempat, giliran, dan interaksi sosial yang mungkin justru berkurang apabila perhatian anak terlalu diarahkan pada layar.

Pendapat tersebut selaras dengan perspektif pembelajaran berbasis bermain. Meta-analisis (Alotaibi, 2024) menunjukkan bahwa game-based learning berkaitan dengan hasil kognitif, sosial-emosional, motivasi, dan engagement. Dalam konteks PAUD, nilai pedagogis permainan tidak semata berada pada unsur 'permainan', tetapi pada kesempatan anak mengalami tantangan yang dapat dipahami, memperoleh umpan balik, dan berinteraksi. Flashcard dapat masuk ke dalam logika ini apabila kartu digunakan sebagai bagian dari permainan, bukan sebagai alat drilling. Dengan demikian, kontribusi media ditentukan oleh affordance yang diciptakan guru.

Peran guru menjadi temuan yang sangat penting. (Utami et al., 2025) menunjukkan dalam konteks Indonesia bahwa guru yang masuk ke dalam dunia bermain anak dapat menciptakan kondisi motivasional yang menyatukan imajinasi, kognisi, dan emosi. Temuan tersebut membantu menjelaskan mengapa kartu yang sama dapat menghasilkan respons berbeda. Guru yang ekspresif, memberikan jeda,

menerima jawaban anak, dan menyesuaikan tingkat tantangan dapat membuat kartu menjadi objek sosial. Sebaliknya, penggunaan kartu secara cepat dan monoton berisiko mengubah pengalaman bermain menjadi latihan satu arah.

Dari perspektif teori multimedia, (Mayer, 2024) menekankan pentingnya pengelolaan kata dan gambar agar pemrosesan kognitif tidak terbebani. Pada flashcard PAUD, prinsip tersebut dapat diterapkan secara praktis melalui satu fokus visual pada satu kartu, kata yang singkat, tipografi yang jelas, dan konsistensi desain. Namun, penelitian ini menambahkan bahwa prinsip kognitif tersebut harus dipadukan dengan prinsip perkembangan anak. Anak usia dini membutuhkan kesempatan bergerak, berbicara, memegang benda, dan berinteraksi. Oleh karena itu, desain flashcard sebaiknya tidak hanya mempertimbangkan 'apa yang dilihat anak', tetapi juga 'apa yang dapat dilakukan anak dengan kartu'.

Pola minat yang ditemukan juga memperlihatkan pentingnya agency. Ketika anak diberi pilihan kartu, ia tidak lagi hanya menjadi penerima instruksi. Pilihan sederhana memilih gambar hewan, memilih kartu teman, atau memilih permainan berikutnya dapat membuat anak merasa memiliki peran. Dalam kerangka Self-Determination Theory, kebutuhan akan autonomy, competence, dan relatedness merupakan kondisi penting bagi motivasi yang berkualitas (Deci & Ryan, 2000). Walaupun penelitian ini tidak mengukur motivasi intrinsik secara psikometrik, perilaku memilih dan meminta pengulangan dapat dibaca sebagai indikator awal adanya agency dalam kegiatan.

Kebaruan penelitian ini karena itu tidak terletak pada klaim bahwa flashcard 'lebih efektif' daripada media lain. Klaim seperti itu membutuhkan desain komparatif. Novelty justru terletak pada model interpretatif yang memandang penggunaan flashcard sebagai rangkaian: stimulus visual → perhatian → tindakan terhadap kartu → interaksi sosial → keberhasilan kecil → pilihan anak → pemeliharaan minat. Model ini membantu guru memahami bahwa media adalah bagian dari ekologi pembelajaran, bukan variabel tunggal yang berdiri sendiri.

Implikasi praktis pertama adalah guru dapat menggunakan flashcard dengan durasi pendek tetapi berulang dalam konteks yang berbeda. Satu set kartu tidak harus habis dalam satu pertemuan. Kartu dapat digunakan untuk apersepsi, permainan gerak, cerita, pengelompokan, atau penutup. Variasi fungsi mencegah kartu kehilangan daya tarik. Kedua, guru sebaiknya memprioritaskan kartu yang dekat dengan pengalaman anak dan membuka peluang percakapan. Ketiga, guru perlu mengamati siapa yang aktif, siapa yang hanya mengikuti teman, dan siapa yang mulai menunjukkan inisiatif. Observasi tersebut lebih bermakna daripada sekadar menghitung berapa kartu yang berhasil disebutkan.

Implikasi teoretis penelitian adalah memperluas diskusi media PAUD dari orientasi outcome menuju proses terbentuknya minat. Penelitian ini mengusulkan bahwa indikator sederhana seperti perhatian terarah, respons spontan, pilihan, ketekunan, dan permintaan mengulang dapat menjadi titik awal observasi kualitatif. Dalam penelitian lanjutan, indikator tersebut dapat dikembangkan menjadi instrumen observasi yang tervalidasi.

Secara keseluruhan, flashcard dapat diposisikan sebagai teknologi pedagogis sederhana yang efektif secara kontekstual ketika penggunaannya dirancang sebagai permainan dan interaksi. Temuan ini sejalan dengan arah pembelajaran PAUD yang menempatkan anak sebagai subjek aktif. Media tidak perlu selalu canggih untuk bermakna. Yang lebih menentukan adalah apakah media membuka kesempatan bagi anak untuk memperhatikan, memilih, mencoba, berbicara, bergerak, dan berhasil dalam tantangan yang sesuai. Dengan cara pandang tersebut, flashcard bukan sekadar kartu bergambar, tetapi perangkat untuk membangun situasi belajar yang menarik.

Dalam konteks Indonesia, penggunaan media sederhana juga memiliki nilai praktis. Guru dapat membuat flashcard dari bahan yang tersedia di sekolah, menggunakan gambar lingkungan lokal, makanan yang dikenal anak, hewan sekitar, atau aktivitas keluarga. Kontekstualisasi tersebut dapat memperkuat keterhubungan antara pengalaman kelas dan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian pembelajaran anak di Indonesia yang menekankan pentingnya keterlibatan guru dan konteks bermain dalam membangun kondisi belajar yang memotivasi (Utami et al., 2025).

Selain itu, flashcard dapat menjadi media yang inklusif apabila guru menyediakan variasi cara merespons. Anak dapat menjawab dengan menunjuk, memilih, menirukan suara, bergerak, atau berbicara. Fleksibilitas ini penting karena kemampuan bahasa dan keberanian berbicara anak tidak selalu sama. Media yang sama dapat memberikan akses berbeda ketika guru tidak memaksakan satu bentuk respons. Dengan demikian, kontribusi flashcard terhadap minat juga berkaitan dengan kemampuannya membuka banyak pintu partisipasi.

Variasi respons anak juga perlu dipandang sebagai informasi pedagogis. Anak yang tidak segera menjawab belum tentu tidak berminat; ia mungkin membutuhkan waktu pemrosesan, dukungan teman, atau bentuk pertanyaan yang berbeda. Karena itu, guru tidak sebaiknya menyamakan minat dengan kecepatan menjawab. Pengamatan yang lebih sensitif perlu memperhatikan tatapan, gerak mendekat, ekspresi wajah, usaha mengambil kartu, serta ketekunan setelah mengalami kesalahan. Pendekatan demikian sejalan dengan kebutuhan untuk mengoperasionalkan engagement secara hati-hati dalam pendidikan anak usia dini (Ritoša et al., 2023).

Temuan juga memberi pelajaran mengenai pentingnya pengelolaan tingkat kesulitan. Minat anak cenderung lebih mudah dipertahankan ketika tantangan berada sedikit di atas kemampuan yang telah dikuasai tetapi masih memungkinkan keberhasilan. Pada penggunaan flashcard, guru dapat memulai dengan gambar yang sangat dikenal, kemudian berpindah ke kartu yang memerlukan pencocokan gambar dan kata, sebelum meminta anak menjelaskan hubungan antar kartu. Urutan tersebut menghindarkan anak dari pengalaman gagal yang berulang. Dalam konteks PAUD, keberhasilan kecil seperti berhasil menebak satu kartu, menemukan pasangan, atau mendapat kesempatan memilih dapat menjadi umpan balik yang mempertahankan keterlibatan

5. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard dapat membentuk situasi belajar yang lebih menarik bagi anak kelompok B ketika media digunakan secara interaktif, singkat, kontekstual, dan berbasis permainan. Minat belajar tidak dipahami sebagai skor, tetapi sebagai rangkaian perilaku yang tampak melalui perhatian terarah, partisipasi aktif, respons verbal, ketekunan, serta munculnya inisiatif untuk memilih atau mengulang aktivitas. Pola simulatif menunjukkan bahwa perhatian awal terhadap kartu berkembang menjadi keterlibatan yang lebih aktif ketika guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertindak terhadap kartu dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Kontribusi utama penelitian bukan membuktikan efektivitas flashcard secara statistik, melainkan menjelaskan mekanisme pedagogis yang memungkinkan media sederhana tersebut menjadi pemicu dan pemelihara minat situasional. Kebaruan penelitian terletak pada pemaknaan flashcard sebagai bagian dari ekologi interaksi guru-anak, bukan sebagai media yang secara otomatis meningkatkan minat. Secara praktis, guru PAUD dapat memanfaatkan flashcard dengan biaya rendah melalui permainan tebak gambar, mencocokkan kartu, bercerita, memilih kartu, dan aktivitas gerak.

6. Daftar Pustaka

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *15*(April). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Felisha Putri, T., Eliza, D., Yulsyofriend, Y., & Suryana, D. (2025). Pengaruh Flashcard Interaktif Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1041–1053. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1662

Khusniyati, A. F., Masrukhi, M., & Haryadi, H. (2020). The influence of total physical response method using flash card toward English vocabulary mastery for early childhood. *Journal of Primary Education, 9*(2), 106–111. https://doi.org/10.15294/jpe.v9i2.36176

Madiyana, M., Nuroniah, P., & Arzaqi, R. N. (2026). Efektivitas penggunaan media flashcard puzzle dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf alfabet pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 390–403. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i2.2412

Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1142–1161. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152

Maulana, M. R., & Wahyudi, M. (2025). Eksplorasi Pengalaman Belajar Melalui Media Flashcard dalam Mengembangkan Daya Baca Anak Usia Dini. In *Journal of Early Childhood Education Studies* (Vol. 4, Number 2). https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.2.423-465

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Renninger, K. A., & Hidi, S. (2016). *The power of interest for motivation and engagement*. Routledge.

Ritoša, A., Åström, F., Björck, E., Borglund, L., Karlsson, E., McHugh, E., & Nylander, E. (2023). Measuring Children's Engagement in Early Childhood Education and Care Settings: A Scoping Literature Review. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Number 4). Springer US. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09815-4

Rohmah, D. N., Elan, E., & Rahman, T. (2023). Media Flash Card untuk Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *7*(2), 168–175. https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63928

Utami, A. D., Fleer, M., & Li, L. (2025). Conceptual PlayWorlds: A transformational model for children's learning and development in an early childhood education setting in Indonesia. *Journal of Early Childhood Research*, *23*(1), 46–60. https://doi.org/10.1177/1476718X241293886

Wahyuni, N. T., Mulyanah, A., Winahyu, S. K., Sariah, Darmawati, B., Widiastuti, R., & Zabadi, F. (2025). Developing a situational interest scale for Indonesian young learners: beyond academic scores in primary EFL classrooms. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, *10*(1). https://doi.org/10.1186/s40862-025-00356-7